ICT SILPAKORN ACADEMIC JOURNAL
วารสารวิชาการไอซีทีศิลปากร

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม–ธันวาคม), 2026
Vol. 2 no. 2 (July–December), 2026

Academic Article – บทความวิชาการ

https://so11.tci-thaijo.org/index.php/ictsj
ISSN: 3088-1986 (Online)

Article ID:
e262AC001

*Corresponding author:
Sutee Julakarn
julakarn@kku.ac.th

Received: 23 August 2026
Revised: 1 October 2026
Accepted: 16 October 2026
Published: 10 November 2026

การประยุกต์รูปแบบการเล่าเรื่องของเอช. พี. เลิฟคราฟท์ สู่การพัฒนาบทแอนิเมชันแนวสยองขวัญ

Applying H. P. Lovecraft's Narrative Style to the Development of Horror Animation Screenplays

อนุธิดา ปักเหนือ[1], *สุธีย์ จุฬากาญจน์*[2*]
Anuthida Paknuea[1], *Sutee Julakarn*[2*]

[1]นักศึกษา, หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Student, Communication Design Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

[2]ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดอกเตอร์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assistant Professor Doctor., Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการประยุกต์รูปแบบการเล่าเรื่องของเอช. พี. เลิฟคราฟท์ (H. P. Lovecraft) สู่การพัฒนาบทแอนิเมชันแนวสยองขวัญ โดยเสนอว่าความสยองขวัญเชิงจักรวาล (Cosmic Horror) ในตัวบทที่ศึกษามิได้อาศัยการเปิดเผยภาพของสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นหลัก หากอาศัยการจัดการขอบเขตและลำดับการรับรู้ของผู้รับสาร จากการวิเคราะห์เรื่องสั้นและนวนิยายขนาดสั้นของเลิฟคราฟท์ 7 เรื่อง ที่เขียนระหว่าง ค.ศ. 1917–1931 ผ่านหน่วยวิเคราะห์หกประเด็น แล้วอภิปรายร่วมกับแนวคิดการดัดแปลงข้ามสื่อ การรับรู้ผ่านตัวละคร (focalization) ลักษณะเฉพาะของแอนิเมชัน และโครงสร้างสามองก์ เพื่อสังเคราะห์เป็นกรอบการแปลงกลวิธีทางวรรณกรรมสู่กลไกทางภาพ เสียง และจังหวะในระดับซีน ได้แก่ การจำกัดมุมมองการรับรู้ การเปิดเผยข้อมูลอย่างค่อยเป็นค่อยไป การใช้สถานที่และบรรยากาศสร้างความผิดปกติ และการเน้นความไร้นัยสำคัญของมนุษย์ต่อจักรวาล พร้อมนำเสนอบทแอนิเมชันต้นแบบทดสอบเป็นกรณีศึกษา และรายงานความเห็นของผู้อ่านบทในฐานะข้อสังเกตเบื้องต้น ซึ่งพบว่าโครงสร้างสามองก์เป็นกรอบจัดลำดับความตึงเครียดมากกว่าสูตรสำเร็จของความน่ากลัว และความท้าทายสำคัญของการดัดแปลงอยู่ที่การกำหนดระดับการเปิดเผยให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของแต่ละฉาก ควบคู่กับการวางมิติของตัวละครให้เพียงพอต่อความผูกพันทางอารมณ์ กรอบที่เสนออาจใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นสำหรับผู้เขียนบทและผู้ผลิตแอนิเมชัน โดยผลด้านภาพ เสียง และจังหวะยังต้องตรวจสอบเมื่อผลิตเป็นแอนิเมชันจริง

คำสำคัญ: การเขียนบทแอนิเมชัน, แอนิเมชันแนวสยองขวัญ, ความสยองขวัญเชิงจักรวาล, รูปแบบการเล่าเรื่อง, เอช. พี. เลิฟคราฟท์

Abstract

This academic article proposes an approach to applying H. P. Lovecraft's narrative techniques to the development of horror animation screenplays. It argues that, in the texts examined, cosmic horror relies less on visually disclosing the supernatural than on managing the scope and sequence of what the audience is permitted to know. Seven Lovecraft short stories and novellas written between 1917 and 1931 were analysed through six units of analysis and discussed in relation to adaptation theory, focalization, the specific properties of animation, and the three-act structure. The resulting framework translates literary devices into visual, aural, and rhythmic mechanisms at the scene level: the restriction of narrative perception, the gradual disclosure of information, the use of setting and atmosphere as instruments of estrangement, and the reinforcement of human insignificance. A prototype screenplay illustrates the framework, and informal reader feedback is reported as a preliminary observation only. The article suggests that the three-act structure organises tension rather than guaranteeing fear, and that a central challenge of adaptation lies in calibrating disclosure to the purpose of each scene while giving characters sufficient dimension to sustain emotional engagement. The framework may serve as preliminary guidance for screenwriters and animation producers; its visual, aural, and rhythmic effects remain to be tested in produced animation.

Keywords: Animation screenwriting, Horror animation, Cosmic horror, Narrative style, H. P. Lovecraft

บทนำ

แอนิเมชัน (animation) เป็นสื่อที่สร้างภาพเคลื่อนไหวขึ้นจากการประกอบภาพหรือวัตถุทีละเฟรม ครอบคลุมทั้งการวาดด้วยมือ สต็อปโมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิก และผสานภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์และบรรยากาศ (Wells, 1998) ในกระบวนการผลิตแอนิเมชัน บทแอนิเมชันเป็นเอกสารสำคัญของขั้นก่อนการผลิต (pre-production) เนื่องจากทำหน้าที่กำหนดโครงเรื่อง การพัฒนาตัวละคร จังหวะทางอารมณ์ ตลอดจนการสื่อความหมายผ่านภาพและการกระทำมากกว่าการพึ่งพาบทสนทนาเพียงอย่างเดียว (Jaiboonlue, 2023; Wells, 2006) บทจึงเป็นฐานของการควบคุมทิศทางเชิงเรื่องและอารมณ์ โดยเฉพาะงานแนวสยองขวัญซึ่งต้องอาศัยการวางบรรยากาศ การควบคุมจังหวะ และการเปิดเผยข้อมูลอย่างแม่นยำ

เอช. พี. เลิฟคราฟท์ (H. P. Lovecraft) เป็นนักเขียนชาวอเมริกันที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในนักเขียนเรื่องสยองขวัญคนสำคัญของคริสต์ศตวรรษที่ 20 และมีบทบาทต่อการก่อรูปของวรรณกรรมสยอง-

ขวัญเชิงจักรวาล (Cosmic Horror) ซึ่งให้ความสำคัญกับความกลัวต่อสิ่งที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจของมนุษย์และแนวคิดที่ว่ามนุษย์มิใช่ศูนย์กลางของจักรวาล (Joshi, 2001) งานเขียนของเลิฟคราฟท์มักสร้างความหวาดกลัวผ่านบรรยากาศ ความคลุมเครือ และการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่อาจอธิบายได้อย่างสมบูรณ์มากกว่าการเปิดเผยสิ่งสยองขวัญอย่างตรงไปตรงมา ดังที่เลิฟคราฟท์ระบุไว้ในบทความ Supernatural Horror in Literature ว่า “Atmosphere is the all-important thing” (Lovecraft, 1927, sec. I) อิทธิพลดังกล่าวยังคงปรากฏในภาพยนตร์ เกม และสื่อแอนิเมชันร่วมสมัย

การดัดแปลงความสยองขวัญแบบเลิฟคราฟท์สู่สื่อภาพเคลื่อนไหวซึ่งอาจมีข้อขัดแย้งเชิงสุนทรียะที่สำคัญ กล่าวคือ ตัวบทวรรณกรรมมักนิยามสิ่งสยองขวัญว่าไม่อาจอธิบายหรือบรรยายได้ ขณะที่สื่อภาพเคลื่อนไหวทำงานด้วยการทำให้สิ่งต่าง ๆ ปรากฏเป็นภาพและเสียง ฮัทเชียน (Hutcheon, 2006) อธิบายว่าการดัดแปลงจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์คือการเปลี่ยนรูปแบบการมีส่วนร่วมของผู้รับสารจากโหมด “การเล่า” (telling) ไปสู่โหมด “การแสดง” (showing) ในกรณีของความสยองขวัญเชิงจักรวาล การเปลี่ยนผ่านนี้เสี่ยงต่อการลดทอนความคลุมเครือและความหวาดกลัวเชิงนามธรรมซึ่งเป็นแกนกลางของแนวเรื่อง (Joshi, 2001) ข้อขัดแย้งนี้จึงเป็นปัญหาเชิงปฏิบัติที่ผู้เขียนบทควรตัดสินใจตั้งแต่ขั้นก่อนการผลิต มากกว่าจะปล่อยไว้ให้แก้ไขในขั้นการผลิตภาพเพียงอย่างเดียว

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สังเคราะห์ลักษณะเฉพาะของกลวิธีการเล่าเรื่องในผลงานของเลิฟคราฟท์จากการวิเคราะห์ตัวบท (2) เสนอกรอบการแปลงกลวิธีทางวรรณกรรมดังกล่าวให้เป็นกลไกเชิงภาพเสียง และจังหวะที่ใช้ได้ในระดับบทแอนิเมชัน และ (3) นำเสนอกรณีตัวอย่างการประยุกต์ใช้กรอบดังกล่าวผ่านบทแอนิเมชันต้นแบบ โดยตั้งข้อเสนอหลักไว้ว่า ความสยองขวัญเชิงจักรวาลในสื่อภาพเคลื่อนไหวอาจขึ้นอยู่กับการออกแบบ “ปริมาณและลำดับของข้อมูลที่ผู้ชมได้รับ” มากกว่าการออกแบบรูปลักษณ์ของสิ่งสยองขวัญ

การนำเสนอในบทความนี้ตั้งอยู่บนการวิเคราะห์เรื่องสั้นของเลิฟคราฟท์ จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ เดกอน (Dagon, ค.ศ. 1917) นครไร้นาม (The Nameless City, ค.ศ. 1921) คืนสู่เหย้า (The Festival, ค.ศ. 1923) เสียงเพรียกจากคธูลู (The Call of Cthulhu, ค.ศ. 1926) สีสันจากห้วงอวกาศ (The Colour out of Space, ค.ศ. 1927) เรื่องสยองของดันวิช (The Dunwich Horror, ค.ศ. 1928) และเงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์ (The Shadow over Innsmouth, ค.ศ. 1931) ปีในวงเล็บคือปีที่เขียน ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกใช้การเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) ตามเกณฑ์ 4 ประการ โดยเกณฑ์ที่ 1 และ 2 เป็นเกณฑ์คัดเข้าที่ทุกเรื่องต้องผ่าน ส่วนเกณฑ์ที่ 3 และ 4 ใช้กำหนดองค์ประกอบของกลุ่มตัวบทโดยรวม เกณฑ์ที่ 1 เป็นงานที่เลิฟคราฟท์เขียนเองทั้งหมด ไม่รวมงานที่เขียนร่วมหรือแก้ไขให้ผู้อื่น (revision) และมีความยาวไม่เกินระดับนวนิยายขนาดสั้น เพื่อให้เทียบกับการดัดแปลงเป็นแอนิเมชันขนาดสั้นได้ จึงไม่รวมงานขนาดนวนิยาย เช่น The Case of Charles Dexter Ward และ At the Mountains of Madness เกณฑ์ที่ 2 มีองค์ประกอบของความสยองขวัญเชิงจักรวาล คือมีสิ่งหรือพลังที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจของมนุษย์และทำให้สถานะของมนุษย์สั่นคลอน จึงไม่รวมงานแนวแฟนตาซีในกลุ่มวัฏจักรความฝัน (Dream Cycle) และงานแนวโกธิกที่ไม่มีมิติเชิงจักรวาล เกณฑ์ที่ 3 ครอบคลุมช่วงเวลาการสร้างสรรค์ทั้งสามช่วงตามปีที่เขียน โดยมีอย่างน้อยสองเรื่องต่อช่วง ได้แก่ ช่วงต้น (ค.ศ. 1917–1921) ช่วงกลาง (ค.ศ. 1923–1927) และช่วงปลาย (ค.ศ. 1928–1931) เกณฑ์ที่ 4 มีความแปรผันในหน่วยวิเคราะห์ กล่าวคือ กลุ่มตัวบทโดยรวมต้องมีความแตกต่างด้านการจัดวางผู้เล่า ระดับการปรากฏของสิ่งสยองขวัญ และวิธีปิดเรื่อง และแต่ละเรื่องต้องเสนอโจทย์การดัดแปลงที่ไม่ซ้ำกับเรื่องอื่น เพื่อให้การสังเคราะห์ครอบคลุมทั้งกรณีที่เป็นแบบแผนและกรณีที่แตกต่าง

นิยามศัพท์

ความสยองขวัญเชิงจักรวาล (cosmic horror) หมายถึง ประเภทย่อยของวรรณกรรมสยองขวัญที่สร้างความกลัวจากการที่ตัวละครตระหนักถึงพลัง สิ่งมีชีวิต หรือโครงสร้างของจักรวาลที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจและระบบคุณค่าของมนุษย์ มากกว่าจากภัยคุกคามที่ระบุตัวตนและต่อสู้ได้ (Carroll, 1990; Joshi, 2001; Lovecraft, 1927)

จักรวาลนิยม (cosmicism) หมายถึง ทัศนะทางปรัชญาที่รองรับงานของเลิฟคราฟท์ ซึ่งมองว่าจักรวาลดำรงอยู่โดยไม่ยึดคุณค่าหรือศีลธรรมของมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และมนุษย์มีสถานะไร้นัยสำคัญเมื่อเทียบกับขนาดของจักรวาล (Joshi, 2001)

การดัดแปลงข้ามสื่อ (adaptation) หมายถึง ทั้งกระบวนการและผลผลิตของการถ่ายทอดเรื่องเล่าจากสื่อหนึ่งไปสู่อีกสื่อหนึ่ง ในลักษณะการซ้ำโดยไม่ลอกเลียน (repetition without replication) ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนโหมดการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร จากการเล่า (telling) ไปสู่การแสดง (showing) (Hutcheon, 2006)

การเล่าผ่านเอกสาร (epistolary form) หมายถึง การเล่าเรื่องผ่านเอกสารภายในเรื่อง เช่น จดหมาย บันทึกประจำวัน รายงาน หรือข่าวหนังสือพิมพ์ แทนการเล่าโดยผู้เล่าที่อยู่นอกเหตุการณ์ (Abrams & Harpham, 2015)

การเล่าเรื่องซ้อนชั้น (embedded narrative) หมายถึง การเล่าเรื่องที่มีเรื่องเล่าหนึ่งซ้อนอยู่ภายในอีกเรื่องเล่าหนึ่ง ตามแนวคิดระดับของการเล่าเรื่อง (narrative levels) ของเฌเนตต์ (Genette, 1980) เช่น ผู้เล่าหลักถ่ายทอดคำบอกเล่าของตัวละครอื่น หรือนำบันทึกของผู้อื่นมาเสนอภายในเรื่องของตน ในบทความนี้ใช้เรียกกลไกที่ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งสยองขวัญส่งผ่านมาหลายทอดก่อนถึงผู้รับสาร

เนื้อหา

ความสยองขวัญเชิงจักรวาลเป็นประเภทย่อยของวรรณกรรมสยองขวัญที่สัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับงานของเลิฟคราฟท์ โดยมีความกลัวต่อสิ่งที่ไม่รู้จัก (fear of the unknown) เป็นองค์ประกอบแกนกลาง ดังที่เลิฟคราฟท์เขียนไว้ว่า “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown” (Lovecraft, 1927, sec. I) ความกลัวในลักษณะนี้มิได้เกิดจากภัยคุกคามที่มนุษย์สามารถทำความเข้าใจและต่อสู้ได้โดยตรง หากแต่เกิดจากการตระหนักถึงพลัง สิ่งมีชีวิต หรือโครงสร้างของจักรวาลที่ดำรงอยู่นอกกรอบการรับรู้และระบบคุณค่าของมนุษย์ (Joshi, 2001) ด้วยเหตุนี้ แนวเรื่องดังกล่าวจึงให้ความสำคัญกับความคลุมเครือ ความไม่แน่นอน และความรู้สึกว่ามนุษย์มีสถานะไร้นัยสำคัญเมื่อเทียบกับจักรวาล

ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างความสยองขวัญเชิงจักรวาลกับความสยองขวัญกระแสหลักอยู่ที่ธรรมชาติของการเปิดเผยและการคลี่คลายความขัดแย้ง ในความสยองขวัญกระแสหลัก ภัยคุกคามมักได้รับการระบุตัวตนและนำไปสู่การเผชิญหน้า คาร์โรลล์ (Carroll, 1990) อธิบายว่าเรื่องสยองขวัญจำนวนมากดำเนินตามโครงเรื่องการค้นพบ (discovery plot) ซึ่งประกอบด้วยการปรากฏของภัย การค้นพบ การยืนยัน และการเผชิญหน้า ขณะที่ความสยองขวัญเชิงจักรวาลในตัวบทที่พิจารณามักคงขั้นการค้นพบและการยืนยันไว้ แต่เปลี่ยนขั้นการเผชิญหน้าให้เป็นการตระหนักรู้ถึงความจริงที่อยู่เหนือขอบเขตความเข้าใจของมนุษย์ การได้

มาซึ่งความรู้จึงมิได้นำไปสู่การควบคุมสถานการณ์ หากกลับสั่นคลอนกรอบการรับรู้และสถานะของมนุษย์ภายในจักรวาลอย่างไม่อาจย้อนคืนได้ (Zhu, 2025) ตัวละครที่รอดชีวิตจึงอาจมิได้ดำรงสถานะในฐานะผู้พิชิตภัยคุกคาม หากเป็นผู้ที่ต้องดำรงอยู่พร้อมกับผลกระทบจากความรู้หรือความจริงที่ได้ประสบขณะเดียวกัน ความสยองขวัญในวรรณกรรมยังเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละยุค โดยขยายตัวจากนวนิยายกอทิก (Gothic) ไปสู่ความสยองขวัญเชิงจิตวิทยา เรื่องเหนือธรรมชาติ และความสยองขวัญที่ผสานกับนวนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งงานของเลิฟคราฟท์มีส่วนสำคัญในการผสานดังกล่าว (Joshi, 2001; Lovecraft, 1927)

ในเชิงปรัชญา แนวคิดจักรวาลนิยม (cosmicism) ที่รองรับงานของเลิฟคราฟท์มองว่าจักรวาลดำรงอยู่โดยไม่ยึดคุณค่าหรือศีลธรรมของมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Joshi, 2001) ดังที่เลิฟคราฟท์เขียนไว้ในจดหมายถึงฟาร์นสเวิร์ท ไรต์ (Farnsworth Wright) บรรณาธิการนิตยสาร Weird Tales ลงวันที่ 5 กรกฎาคม ค.ศ. 1927 ว่า “all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large” (Lovecraft, 1968, p. 150) ความน่ากลัวจึงมิได้มาจากเจตนาร้ายของสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่มาจากความเฉยเมยของมันต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ ข้อสังเกตนี้มีนัยต่อการเขียนบท เพราะหมายความว่าผู้เขียนไม่จำเป็นต้องสร้างตัวร้ายที่มีแรงจูงใจในความหมายทั่วไป หากแต่ต้องสร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงขนาดและความไม่ใส่ใจของสิ่งที่ตัวละครเผชิญ

การดัดแปลงข้ามสื่อ มุมมองการเล่าเรื่อง และลักษณะเฉพาะของแอนิเมชัน

ฮัทเชียน (Hutcheon, 2006, p.7) นิยามการดัดแปลงว่าเป็น “repetition without replication” ผู้ดัดแปลงจึงต้องเลือกว่าจะรักษาสิ่งใดของต้นฉบับไว้ และจะถ่ายทอดด้วยเครื่องมือของสื่อใหม่อย่างไร เมื่อเรื่องย้ายจากโหมดการเล่าสู่โหมดการแสดง ภาพบนจอจะเข้ามาแทนที่จินตนาการของผู้อ่าน บทความนี้จึงเสนอว่าสิ่งที่ควรรักษาไว้คือ “หน้าที่” ของกลวิธีการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะการจำกัดสิ่งที่ผู้รับสารรู้มากกว่ารูปลักษณ์ของสิ่งสยองขวัญ การจำกัดข้อมูลดังกล่าวอธิบายได้ด้วยแนวคิดการรับรู้ภายใน (internal focalization) ของเฌเนตต์ (Genette, 1980) ซึ่งผูกข้อมูลไว้กับการรับรู้ของตัวละคร และการเล่าแบบจำกัด (restricted narration) ของบอร์ดเวลล์ (Bordwell, 1985) ซึ่งผู้ชมรู้ไม่มากกว่าตัวละคร ในวรรณกรรม ผู้เล่าบุคคลที่หนึ่งจำกัดข้อมูลได้ด้วยน้ำเสียง แต่ในสื่อภาพเคลื่อนไหวต้องสร้างขึ้นใหม่ด้วยตำแหน่งกล้อง การตัดต่อ และเสียง ส่วนแนวคิด acousmêtre ของชิยง (Chion, 1994) หมายถึงสิ่งที่ผู้ชมได้ยินเสียงแต่ไม่เห็นแหล่งกำเนิด ซึ่งมีอำนาจเหนือผู้ชมจนกว่าจะถูกเปิดเผย แนวคิดนี้เป็นฐานของการใช้เสียงนอกเฟรมแทนการแสดงสิ่งสยองขวัญ

เวลส์ (Wells, 1998) ชี้ว่าแอนิเมชันมีศักยภาพเฉพาะ เช่น การแปรรูป (metamorphosis) และการทำให้สิ่งที่มองไม่เห็นปรากฏเป็นภาพ (penetration) ซึ่งเอื้อต่อการสร้างร่างกายที่กลายสภาพดังในตัวบทหลายเรื่อง แต่ก็อาจชักนำให้เปิดเผยสิ่งสยองขวัญมากเกินไป ขณะที่ฮาร์แมน (Harman, 2012) เสนอว่างานของเลิฟคราฟท์ใช้การพาดพิง (allusion) ถึงสิ่งที่อยู่เกินการพรรณนาและต้านทานการถอดความ (paraphrase) ภาพที่ชัดเจนเกินไปจึงเท่ากับการถอดความสิ่งที่ตัวบทจงใจไม่ถอดความ ฟิชเชอร์ (Fisher, 2016) ยังแยกความประหลาด (the weird) คือสิ่งที่ไม่ควรอยู่ในโลกที่คุ้นเคย ออกจากความวังเวงน่าขนลุก (the eerie) คือการมีสิ่งที่ไม่ควรมีหรือการขาดสิ่งที่ควรมี แนวคิดเหล่านี้เป็นฐานของกลไกการใช้พื้นที่ว่างเปล่าและเสียงที่ไม่ปรากฏแหล่งกำเนิดในตารางที่ 3 และชี้ว่าระดับการเปิดเผยควรกำหนดไว้ตั้งแต่ขั้นบท

งานดัดแปลงที่ผ่านมาแสดงทางเลือกด้านการเปิดเผยที่ต่างกัน (Migliore & Strysik, 2006) ตั้งแต่การให้เห็นสิ่งมีชีวิตเพียงชั่วขณะผ่านภาพแบบไซคีเดลิกใน The Dunwich Horror (Haller, 1970) การใช้หุ่นสต็อปโมชันในภาพยนตร์เงียบ The Call of Cthulhu (Leman, 2005) ไปจนถึงการแสดงสิ่งสยองขวัญอย่างเปิดเผยใน Dagon (Gordon, 2001) และการแสดงสีจากห้วงอวกาศเป็นภาพโดยตรงใน Color Out of Space (Stanley, 2019) อย่างไรก็ตาม เท่าที่ผู้เขียนสืบค้น ยังมีงานน้อยที่พิจารณาโจทย์นี้ในระดับบทและในสื่อแอนิเมชันโดยตรง

รูปแบบการเล่าเรื่องในผลงานของเลิฟคราฟท์

งานเขียนของเลิฟคราฟท์ให้ความสำคัญกับภาษาพรรณนา บรรยากาศ และการสะสมความไม่แน่นอน มากกว่าการดำเนินเหตุการณ์อย่างรวดเร็ว มุมมองบุคคลที่หนึ่งปรากฏบ่อยครั้งในฐานะผู้เห็นเหตุการณ์ ผู้รอดชีวิต หรือผู้รวบรวมหลักฐาน ขณะที่บางเรื่องใช้การจัดวางเอกสาร บันทึก และคำบอกเล่าหลายชั้น ทำให้ผู้อ่านต้องประกอบสร้างความหมายขึ้นเองจากข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ (Joshi, 2001) การวิเคราะห์แต่ละเรื่องต่อไปนี้เริ่มจากเหตุผลที่คัดเลือก แล้วพิจารณาตามหน่วยวิเคราะห์ทั้งหกประเด็น พร้อมยกฉาก เหตุการณ์ หรือข้อความจากตัวบทที่รองรับ ดังนี้

1. เดกอน (Dagon, ค.ศ. 1917)

เดกอนได้รับการคัดเลือกในฐานะตัวแทนงานช่วงต้น และเป็นตัวอย่างที่ชัดของการจำกัดการรับรู้ผ่านบันทึกที่ผู้เล่าบุคคลที่หนึ่งเขียนขึ้นหลังเหตุการณ์ด้านมุมมอง ผู้อ่านรู้เฉพาะสิ่งที่ผู้เล่าเห็นและเลือกเล่า ไม่มีพยานหรือแหล่งข้อมูลอื่นมายืนยัน ด้านการจัดลำดับข้อมูล เรื่องเคลื่อนจากสถานการณ์ที่อธิบายการถูกเรือรบของเยอรมันจับในช่วงสงครามโลกครั้งที่หนึ่งและการหลบหนีด้วยเรือเล็ก ไปสู่การตื่นขึ้นบนที่ราบโคลนสีดำที่โผล่ขึ้นจากก้นทะเล การเดินทางไปยังเนินที่อยู่ไกลออกไป การพบเสาหินโบราณที่มีภาพสลักในหุบเหว และการปรากฏของสิ่งมีชีวิตในที่สุด ข้อมูลแต่ละขั้นจึงเพิ่มระดับความผิดปกติขึ้นทีละน้อย

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ ตัวบทใช้ความเงียบของภูมิทัศน์เป็นแหล่งของความหวาดหวั่นก่อนที่ภัยคุกคามจะปรากฏ ส่วนภาพสลักบนเสาหินซึ่งเป็นรูปสิ่งมีชีวิตที่ทำหน้าที่เป็นเบาะแสก่อนการปรากฏของสิ่งมีชีวิตจริง ด้านจังหวะ ช่วงเวลาหลายวันของการลอยเรือและการเดินเท้าถูกเล่าอย่างรวบรัด แต่เมื่อผู้เล่าไปถึงหุบเหว เรื่องชะลอลงและบรรยายเหตุการณ์ในคืนเดียวอย่างละเอียด ด้านระดับการปรากฏ สิ่งมีชีวิตถูกแนะนำด้วยถ้อยคำ “Then suddenly I saw it… the thing slid into view above the dark waters” ก่อนให้รายละเอียดทางกายภาพเพียงสั้น ๆ ด้านบทสรุป ผู้เล่ารอดชีวิตแต่ไม่อาจกลับสู่ความปกติ และในย่อหน้าสุดท้าย ภัยคุกคามถูกถ่ายทอดผ่านเสียงบางอย่างที่ประตูและภาพของ “that hand” เพียงส่วนเดียวตอนจบนี้เป็นต้นแบบของการใช้เสียงนอกเฟรมและภาพบางส่วน

2. นครไร้นาม (The Nameless City, ค.ศ. 1921)

นครไร้นามได้รับการคัดเลือกในฐานะตัวแทนการสำรวจพื้นที่โบราณโดยผู้เล่าเพียงลำพัง ซึ่งแทบไม่มีตัวละครอื่นหรือบทสนทนา ความสยองขวัญจึงขึ้นอยู่กับการรับรู้ของผู้เล่าคนเดียวทั้งหมด ด้านการจัดลำดับข้อมูล ประโยคเปิดเรื่อง “When I drew nigh the nameless city I knew it was accursed” บอกผลทางอารมณ์ไว้ก่อน จากนั้นผู้เล่าสำรวจซากวิหารเตี้ยบนผิวดิน ลงไปตามทางเดินใต้ดิน พบห้องโถงที่เรียงรายด้วยหีบบรรจุร่างสิ่งมีชีวิตคล้ายสัตว์เลื้อยคลาน และภาพจิตรกรรมบนผนังที่เล่าประวัติของเมือง ในช่วงแรกผู้เล่าตีความว่าสิ่งมีชีวิตในภาพเป็นเพียงสัตว์สัญลักษณ์ของชาวเมือง ก่อนจะตระหนักในภายหลังว่าสิ่งเหล่านั้นคือผู้สร้างเมืองเอง ลำดับ “การปฏิเสธ - การยืนยัน” นี้สอดคล้องกับขั้นการค้นพบและการยืนยันในโครงเรื่องการค้นพบ (discovery plot) ของคาร์โรลล์ (Carroll, 1990) และเป็นต้นแบบของกลไกการเปิดเผยข้อมูล

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ สถาปัตยกรรมของเมืองบังคับร่างกายของผู้เล่าให้ต้องก้มหรือคลาน ความผิดสัดส่วนของพื้นที่จึงเป็นเบาะแสทางกายภาพว่าผู้สร้างมิใช่มนุษย์ ก่อนที่ผู้เล่าจะยอมรับข้อเท็จจริงนั้น ด้านจังหวะ ช่วงสำรวจดำเนินไปอย่างช้าและสะสมรายละเอียด ก่อนเร่งขึ้นในช่วงท้ายเมื่อลมพัดกรรโชกเข้าสู่เหวเบื้องล่าง ด้านระดับการปรากฏ สิ่งมีชีวิตปรากฏเป็นเพียงเงาเลือนรางที่พัดมากับลม ด้านบทสรุป ประตูทองเหลืองปิดลงพร้อมความมืด และผู้เล่ารอดมาเล่าเรื่องโดยไม่มีคำอธิบายที่คลี่คลาย

3. คืนสู่เหย้า (The Festival, ค.ศ. 1923)

คืนสู่เหย้าได้รับการคัดเลือกในฐานะตัวแทนการผสานบรรยากาศโกธิกกับพิธีกรรมและมรดกทางสายเลือด ด้านมุมมอง ผู้เล่าบุคคลที่หนึ่งเดินทางกลับสู่เมืองคิงสพอร์ต (Kingsport) ของบรรพบุรุษในเทศกาลคริสต์มาสตามธรรมเนียมของตระกูล วางผู้เล่าไว้ในสภาวะแปลกแยกตั้งแต่ต้น ด้านการจัดลำดับข้อมูล ความผิดปกติเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ จากชายชราผู้ไม่พูดและมีใบหน้าเหมือนขี้ผึ้ง หนังสือต้องห้ามในบ้าน ขบวนแห่ที่เงียบงัน การลงไปใต้โบสถ์ จนถึงพิธีกรรมริมแม่น้ำใต้ดินที่มีเปลวไฟสีเขียว

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ การเคลื่อนลงจากเมืองสู่ห้องใต้ดินและถ้ำทำหน้าที่เป็นการเคลื่อนออกจากโลกปกติทีละชั้น และความเงียบเป็นองค์ประกอบสำคัญ ด้านระดับการปรากฏ สิ่งมีชีวิตที่ผู้ร่วมพิธีใช้เป็นพาหนะถูกพรรณนาเพียงบางส่วนว่า “flopped limply along, half with their webbed feet and half with their membraneous wings” และสิ่งที่อยู่ใต้หน้ากากของชายชราถูกบอกใบ้มากกว่าบรรยาย ด้านจังหวะ เรื่องสะสมความตึงเครียดตลอดการเดินทางลงใต้ดิน แล้วตัดฉับไปสู่การตื่นขึ้นในโรงพยาบาลหลังผู้เล่ากระโดดลงแม่น้ำใต้ดิน ด้านบทสรุป ผู้เล่าได้รับคำอธิบายเชิงเหตุผลว่าตน “had taken the wrong fork of the hill road the night before, and fallen over the cliffs at Orange Point” แต่เรื่องปิดด้วยข้อความจากคัมภีร์ เนโครโนมิคอน “The nethermost caverns are not for the fathoming of eyes that see” การปิดเรื่องจึงปล่อยให้คำอธิบายเชิงเหตุผลและเชิงเหนือธรรมชาติดำรงอยู่คู่กันโดยไม่คลี่คลาย

4. เสียงเพรียกจากคธูลู (The Call of Cthulhu, เขียน ค.ศ. 1926)

เสียงเพรียกจากคธูลูได้รับการคัดเลือกในฐานะตัวแทนการเล่าผ่านเอกสาร (epistolary form) ที่ซ้อนกันหลายชั้น ด้านมุมมอง ผู้เล่าแทบไม่ได้ประสบเหตุการณ์ด้วยตนเอง แต่ทำหน้าที่รวบรวมและเชื่อมโยงหลักฐาน ด้านการจัดลำดับข้อมูล เรื่องแบ่งเป็นสามตอนซึ่งแต่ละตอนมาจากแหล่งข้อมูลคนละชั้น ตอนที่ 1 (The Horror in Clay) คือบันทึกของศาสตราจารย์แองเจลล์ (Angell) เกี่ยวกับความฝันของประติมากรหนุ่มวิลค็อกซ์ (Wilcox) และภาพนูนต่ำดินเหนียวที่เขาปั้นขึ้น ตอนที่ 2 (The Tale of Inspector Legrasse) คือคำบอกเล่าของสารวัตรเลอกราส (Legrasse) เกี่ยวกับการบุกจับลัทธิในบึงรัฐลุยเซียนา และตอนที่ 3 (The Madness from the Sea) คือข่าวจากหนังสือพิมพ์และบันทึกของโยฮันเซน (Johansen) กะลาสีผู้รอดชีวิต ซึ่งทำหน้าที่เป็นต้นฉบับที่ถูกค้นพบ จึงเป็นการเล่าเรื่องซ้อนชั้น (embedded narrative) ที่หลักฐานแต่ละชั้นอยู่ภายในคำบอกเล่าของผู้เล่าหลัก

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ นครอาร์ลิเยห์ (R’lyeh) ถูกบรรยายด้วยเรขาคณิตที่ผิดธรรมชาติ ว่า “abnormal, non-Euclidean, and loathsomely redolent of spheres and dimensions apart from ours” ด้านจังหวะ การสลับแหล่งข้อมูลทำให้เรื่องหยุดและเริ่มใหม่หลายครั้ง แต่ละตอนเพิ่มหลักฐานที่ยืนยันตอนก่อนหน้า ความตึงเครียดจึงสะสมผ่านการเชื่อมโยงมากกว่าผ่านเหตุการณ์ต่อเนื่อง ด้านระดับการปรากฏ คธูลูปรากฏโดยตรงเพียงครั้งเดียวผ่านบันทึกของโยฮันเซน ด้านบทสรุป ผู้เล่ามิได้เอาชนะสิ่งใด หากเพียงยอมรับว่า “I have looked upon all that the universe has to hold of horror” และคาดว่าชีวิตของตนจะไม่ยืนยาว

5. สีสันจากห้วงอวกาศ (The Colour Out of Space, ค.ศ. 1927)

สีสันจากห้วงอวกาศได้รับการคัดเลือกในฐานะตัวแทนคำบอกเล่าย้อนหลังผ่านผู้เล่ากรอบเรื่องด้านมุมมอง ผู้เล่าเป็นนักสำรวจที่มาสำรวจพื้นที่เพื่อสร้างอ่างเก็บน้ำ และถ่ายทอดคำบอกเล่าของแอมมี เพียร์ซ (Ammi Pierce) ชายชราผู้เห็นเหตุการณ์อีกทอดหนึ่ง ข้อมูลจึงผ่านการกรองสองชั้น และผู้อ่านไม่เคยได้รับคำอธิบายทางวิทยาศาสตร์ที่สมบูรณ์ ด้านการจัดลำดับข้อมูล เรื่องเริ่มจากภาพของพื้นที่ที่ตายแล้วในปัจจุบันซึ่งชาวบ้านเรียกว่า “blasted heath” ก่อนย้อนไปเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่อุกกาบาตตกในฟาร์มของครอบครัวการ์ดเนอร์ (Gardner) เมื่อ ค.ศ. 1882 การทดสอบของนักวิทยาศาสตร์ที่ไม่ได้คำตอบ พืชผลที่ผิดปกติ จนถึงการล่มสลายของครอบครัว ผู้อ่านจึงรู้ผลลัพธ์ก่อนรู้สาเหตุ

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติเป็นหลัก ด้านจังหวะ ความเสื่อมถอยกระจายตัวไปตามฤดูกาลราวหนึ่งปีนับจากอุกกาบาตตก ความผิดปกติจึงสะสมอย่างช้า ๆ ก่อนเร่งขึ้นในคืนที่แอมมีและชายกลุ่มหนึ่งไปที่ฟาร์ม ด้านระดับการปรากฏ สิ่งที่คุกคามไม่มีรูปร่าง ตัวบทระบุว่าสีดังกล่าว “was almost impossible to describe; and it was only by analogy that they called it colour at all” แสดงว่าแม้แต่ภาษาก็ไม่เพียงพอต่อการจำแนก ซึ่งเป็นโจทย์ที่ท้าทายโดยตรงต่อสื่อภาพ ด้านบทสรุป ส่วนหนึ่งของสีดังกล่าวยังหลงเหลืออยู่ในบ่อน้ำ และผู้เล่าแสดงความกังวลต่ออ่างเก็บน้ำที่จะถูกสร้างขึ้น เรื่องจึงจบด้วยภัยที่ยังไม่สิ้นสุด

6. เรื่องสยองของดันวิช (The Dunwich Horror, ค.ศ. 1928)

เรื่องสยองของดันวิชได้รับการคัดเลือกในฐานะงานช่วงปลายที่ใช้มุมมองบุคคลที่สาม และเป็นกรณีเปรียบเทียบด้านระดับการเปิดเผย ด้านมุมมอง ผู้เล่าบุคคลที่สามเคลื่อนไปมาระหว่างชาวบ้านครอบครัววอทลีย์ (Whateley) และนักวิชาการแห่งมหาวิทยาลัยมิสคาโทนิก ด้านการจัดลำดับข้อมูล เรื่องแบ่งเป็นสิบตอนเรียงตามลำดับเวลา ตั้งแต่การกำเนิดของวิลเบอร์ วอทลีย์ ใน ค.ศ.1913 และการเติบโตอย่างผิดธรรมชาติ ความพยายามเข้าถึงคัมภีร์เนโครโนมิคอนที่ห้องสมุดมหาวิทยาลัย การตายของวิลเบอร์ในตอนที่ 6 ซึ่งร่างของเขาถูกพรรณนาอย่างละเอียด จนถึงการหลุดออกมาของสิ่งมีชีวิตล่องหนที่ทำลายฟาร์มในตอนที่ 7

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ ตอนที่ 1 ใช้ภูมิทัศน์และผู้คนของดันวิชสร้างความรู้สึกไม่สบายใจแก่ผู้มาเยือน ด้านระดับการปรากฏ ในช่วงแรกสิ่งมีชีวิตล่องหนถูกรับรู้ผ่านร่องรอยและคำบอกเล่าของชาวบ้าน เช่น รอยเท้า “as big as barrel-heads” แต่ในตอนที่ 10 นักวิชาการสามคนขึ้นไปยังเนินเซนทิเนล (Sentinel Hill) ใช้ผงพ่นทำให้มันปรากฏให้เห็นชั่วขณะ แล้วทำพิธีทำลาย ด้านจังหวะ ช่วงครึ่งหลังของเรื่องเร่งขึ้นเป็นลำดับในลักษณะเรื่องไล่ล่า ด้านบทสรุป อาร์มิเทจ (Armitage) ประกาศว่า “The thing has gone forever” ซึ่งเป็นการคืนความมั่นคงในระดับหนึ่ง ต่างจากเรื่องอื่น

7. เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์ (The Shadow Over Innsmouth, ค.ศ. 1931)

เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์ได้รับการคัดเลือกในฐานะตัวแทนงานช่วงปลายที่ย้อนความสยองขวัญกลับสู่อัตลักษณ์ของผู้เล่า ด้านมุมมอง ผู้เล่าบุคคลที่หนึ่งเล่าย้อนเหตุการณ์ในฤดูร้อน ค.ศ. 1927 ด้านการจัดลำดับข้อมูล ตัวบทแบ่งเป็นห้าตอน ตอนที่ 1–2 ผู้เล่ารวบรวมข้อมูลจากคนนอกและจากการสังเกตด้วยตนเอง เช่น ลักษณะใบหน้า ดวงตา และผิวหนังที่ผิดปกติของคนขับรถโดยสาร ซึ่งตัวบทเรียกว่า Innsmouth look ตอนที่ 3 เป็นคำบอกเล่ายาวของซาด็อก อัลเลน (Zadok Allen) ชายชราผู้เปิดเผยประวัติข้อตกลงระหว่างกัปตันโอเบด มาร์ช (Obed Marsh) กับสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล ตอนที่ 4 เป็นการติดค้างในโรงแรมและการหลบหนี และตอนที่ 5 ผู้เล่าค้นพบว่าตนเองสืบเชื้อสายจากเมืองดังกล่าว

ด้านพื้นที่และบรรยากาศ ความเสื่อมโทรมของเมืองท่าที่ร้างผู้คนทำหน้าที่เป็นหลักฐานทางกายภาพที่สนับสนุนคำบอกเล่า ด้านจังหวะ ตอนที่ 3 ชะลอเรื่องด้วยคำบอกเล่ายาว ขณะที่ตอนที่ 4 เร่งจังหวะอย่างมาก เมื่อรถโดยสารเสียทำให้ผู้เล่าต้องค้างคืน และในคืนนั้นมีผู้พยายามไขประตูห้องของเขาและลองเปิดประตูที่เชื่อมกับห้องข้างเคียง ความตึงเครียดในฉากนี้สร้างจากเสียงและการรับรู้ภายในห้องที่ปิดตายมากกว่าการเห็นผู้ไล่ล่าโดยตรง ด้านบทสรุป ผู้เล่าเริ่มสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงบนร่างกายของตนเองและตัดสินใจกลับสู่ทะเลแทนการต่อต้านความสยองขวัญจึงย้ายจากสิ่งผิดปกติภายนอกเข้าสู่อัตลักษณ์ของผู้เล่าเอง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบ พบว่าเรื่องสั้นทั้งเจ็ดมิได้ใช้มุมมองหรือโครงสร้างแบบเดียวกันทั้งหมด หากแต่มีหลักการร่วมที่สำคัญคือการควบคุมข้อมูล การรักษาพื้นที่ของความไม่รู้ การสะสมความผิดปกติอย่างค่อยเป็นค่อยไป และการทำให้ตัวละครเผชิญความจริงที่ลดทอนความมั่นคงของมนุษย์ทั้งในระดับปัจเจกและระดับจักรวาล รายละเอียดของการเปรียบเทียบแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่าเรื่องในเรื่องสั้นของเอช. พี. เลิฟคราฟท์

ชื่อเรื่อง	รูปแบบการดำเนินเรื่อง	โครงสร้างสามองก์	มุมมองการเล่าเรื่อง	องค์ประกอบความสยองขวัญเชิงจักรวาล
เดกอน	บันทึกเหตุการณ์ย้อนหลัง สร้างบรรยากาศลึกลับและค่อย ๆ เปิดเผยสิ่งเหนือธรรมชาติ	องก์ 1 หนีจากเรือและพบเกาะประหลาด / องก์ 2 สำรวจพื้นที่และพบเสาหินโบราณ / องก์ 3 เผชิญสิ่งมีชีวิตโบราณ จบด้วยความหวาดผวา	บุคคลที่หนึ่ง	การค้นพบสิ่งมีชีวิตโบราณจากมหาสมุทรที่ดำรงอยู่ก่อนมนุษย์
นครไร้นาม	การสำรวจสถานที่โบราณ เน้นบรรยากาศและการค้นพบความจริงทีละขั้น	องก์ 1 เดินทางสู่เมืองโบราณ / องก์ 2 สำรวจซากเมือง / องก์ 3 พบความจริงเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตดึกดำบรรพ์ใต้เมือง	บุคคลที่หนึ่ง	การค้นพบอารยธรรมโบราณที่มิใช่มนุษย์
คืนสู่เหย้า	การเดินทางสู่พิธีกรรมลึกลับที่ค่อย ๆ เผยความจริงอันน่าสะพรึง	องก์ 1 เดินทางกลับบ้านเกิด / องก์ 2 เข้าร่วมพิธีกรรมประหลาด / องก์ 3 ค้นพบความจริงเกี่ยวกับลัทธิใต้ดิน	บุคคลที่หนึ่ง	การดำรงอยู่ของลัทธิบูชาเทพโบราณใต้โลก
เสียงเพรียกจากคธูลู	การสืบสวนข้อมูลจากเอกสารหลายเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกันเป็นปริศนาเดียว	องก์ 1 ค้นพบเอกสารและรูปปั้นลึกลับ / องก์ 2 สืบสวนเหตุการณ์ทั่วโลก / องก์ 3 เปิดเผยการมีอยู่ของเทพโบราณ	บุคคลที่หนึ่ง (ผู้รวบรวมหลักฐาน)	การมีอยู่ของเทพโบราณที่หลับใหลและรอวันตื่นขึ้น
สีสันจากห้วงอวกาศ	รายงานเหตุการณ์ในอดีต เน้นการสะสมความหวาดหวั่นผ่านปรากฏการณ์ประหลาด	องก์ 1 อุกกาบาตตกในฟาร์ม / องก์ 2 สิ่งแปลกประหลาดเริ่มทำลายสิ่งมีชีวิตรอบตัว / องก์ 3 การล่มสลายของครอบครัวและพื้นที่ทั้งหมด	บุคคลที่หนึ่ง (ผู้เล่ากรอบเรื่อง)	สิ่งจากห้วงอวกาศที่ไม่อาจจำแนกหรืออธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่าเรื่องในเรื่องสั้นของเอช. พี. เลิฟคราฟท์ (ต่อ)

ชื่อเรื่อง	รูปแบบการดำเนินเรื่อง	โครงสร้างสามองก์	มุมมองการเล่าเรื่อง	องค์ประกอบความสยองขวัญเชิงจักรวาล
เรื่องสยองของดันวิช	การสืบสวนและต่อสู้กับภัยคุกคามเหนือธรรมชาติ	องก์ 1 แนะนำครอบครัววอทลีย์และเหตุการณ์ประหลาด / องก์ 2 สัตว์ประหลาดล่องหนสร้างความเสียหาย / องก์ 3 นักวิชาการปราบสิ่งมีชีวิต	บุคคลที่สาม	การเรียกสิ่งมีชีวิตจากมิติอื่นผ่านเวทมนตร์ต้องห้าม
เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์	การสืบค้นความลับของเมือง ค่อย ๆ เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับชุมชนและสิ่งมีชีวิตทะเล	องก์ 1 เดินทางมายังอินส์เมาธ์ / องก์ 2 พบความผิดปกติของชาวเมือง / องก์ 3 เปิดเผยความจริงเรื่องสายเลือดของตนเอง	บุคคลที่หนึ่ง	การเปิดเผยว่ามนุษย์สามารถผสมสายเลือดกับสิ่งมีชีวิตจากทะเล

หมายเหตุ: การแบ่งสามองก์เป็นการอ่านตัวบทผ่านกรอบโครงสร้างบทภาพยนตร์ (Field, 2005) เพื่อประโยชน์ในการดัดแปลง มิใช่โครงสร้างที่ผู้ประพันธ์กำหนด และในบางเรื่องไม่ตรงกับการแบ่งตอนของต้นฉบับ เช่น เรื่องสยองของดันวิชแบ่งเป็นสิบตอน และเงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์แบ่งเป็นห้าตอน

หลักการเขียนบทแอนิเมชันกับโครงสร้างสามองก์

โครงสร้างสามองก์ (Three-Act Structure) แบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็นการปูเรื่อง การพัฒนาความขัดแย้ง และการคลี่คลาย (Field, 2005) แม้บทแอนิเมชันจะใช้หลักพื้นฐานด้านโครงสร้างและการสร้างตัวละครร่วมกับบทภาพยนตร์ แต่ลักษณะเฉพาะของกระบวนการผลิตแอนิเมชันทำให้การกำหนดภาพ การเคลื่อนไหว และจังหวะต้องมีความชัดเจนตั้งแต่ขั้นบทมากกว่างานแสดงจริง (Wells, 2006) เหตุผลสำคัญคือทุกองค์ประกอบในเฟรมของงานแอนิเมชันต้องถูกสร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด จึงไม่มีรายละเอียดโดยบังเอิญจากสถานที่ถ่ายทำให้อาศัยได้ ผู้เขียนบทแอนิเมชันจึงมีภาระในการระบุสิ่งที่ต้องปรากฏและไม่ปรากฏในเฟรมมากกว่าผู้เขียนบทภาพยนตร์

ประเด็นสถานะของโครงสร้างสามองก์ในงานสยองขวัญ ข้อเสนอของบทความนี้คือโครงสร้างทำหน้าที่เป็นกรอบจัดลำดับความตึงเครียด มิใช่สูตรสำเร็จของความน่ากลัว กล่าวคือ การมีจุดหักเหครบตามตำแหน่งที่กำหนดไม่ได้รับประกันว่าผู้ชมจะรู้สึกกลัว เพราะความกลัวเป็นผลของการประสานโครงสร้างเข้ากับบรรยากาศ การเปิดเผยข้อมูล การออกแบบฉาก และจังหวะของอารมณ์ ข้อสังเกตนี้สอดคล้องกับการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง และ ภาษาภาพยนตร์ในผลงานของ เจมส์ วาน (James Wan) ซึ่งชี้ว่าความน่ากลัวในภาพยนตร์สยองขวัญมิได้เกิดจากตัวละครหรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่ยังถูกประกอบสร้างผ่านภาษาภาพยนตร์ โดยเฉพาะการจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี และ เสียง ซึ่งทำงานร่วมกันในการถ่ายทอดอารมณ์และสร้างประสบการณ์ความสยองขวัญแก่ผู้ชม (Jeerarattanabunpot, 2021) และการควบคุมจังหวะการเปิดเผยข้อมูล มากกว่าการปรากฏตัวของภัยคุกคามเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ จังหวะการเล่าเรื่อง (pacing) ยังเป็นกลไกที่มักถูกมองข้าม การรักษาความตึงเครียดไว้ในระดับเดียวตลอดเวลาทำให้ผู้ชมเกิดความเคยชินและลดทอนผลกระทบทางอารมณ์ การสลับช่วงสะสมความตึงเครียด ช่วงพัก และจุดไคลแมกซ์ จึงช่วยให้การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์มีน้ำหนัก ในกรณีของความสยองขวัญ

เชิงจักรวาล ช่วงพักยังมีหน้าที่เพิ่มเติมคือการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ประมวลข้อมูลที่เพิ่งได้รับ ซึ่งเป็นเงื่อนไขจำเป็นของความกลัวที่ตั้งอยู่บนการรับรู้มากกว่าการตกใจเฉียบพลัน

ผลงานที่นำมาเป็นตัวอย่างประกอบการอภิปรายมี 3 ตอน จากซีรีส์แอนิเมชันรวมเรื่องสั้น Love, Death & Robots ซึ่งเผยแพร่ผ่าน Netflix ได้แก่ Beyond the Aquila Rift (Gelatt et al., 2019), Swarm (Miller & Gelatt, 2022) และ In Vaulted Halls Entombed (Gelatt & Chen, 2022) ทั้งสามตอนเป็นเรื่องที่จบในตัว มีความยาวไม่เกิน 20 นาที และมีองค์ประกอบของความสยองขวัญเชิงจักรวาล ซึ่งผู้เขียนพิจารณาจากการที่ตัวละครเผชิญสิ่งที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจ จนการรับรู้และอำนาจควบคุมของมนุษย์ถูกจำกัด ซึ่งจากการชมทั้งสามตอน มีข้อสังเกตเบื้องต้นสองประการ ประการแรก ผลงานกลุ่มนี้มักเปิดเรื่องเมื่อตัวละครอยู่ในสถานการณ์แล้ว องก์ที่หนึ่งจึงสั้นกว่าตัวบทวรรณกรรมมาก เช่น In Vaulted Halls Entombed เริ่มขณะหน่วยทหารปฏิบัติภารกิจในถ้ำ และ Beyond the Aquila Rift เริ่มหลังยานอวกาศหลงเส้นทางไปแล้ว ประการที่สอง In Vaulted Halls Entombed ให้ผู้ชมได้ยินเสียงของสิ่งที่ถูกผนึกก่อนเห็นรูปลักษณ์ และปิดเรื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้รอดชีวิตแทนการทำลายภัยคุกคาม ซึ่งสอดคล้องกับกลไกเสียงนอกเฟรมและการปิดเรื่องโดยไม่คืนความมั่นคง อย่างไรก็ตาม ทั้งสามตอนมาจากซีรีส์เดียวกันและมีฟิลิป เจลาตต์ (Philip Gelatt) ร่วมเขียนบท ลักษณะร่วมที่พบจึงอาจสะท้อนแนวทางของทีมผู้สร้างกลุ่มเดียวกัน อีกทั้ง Beyond the Aquila Rift และ Swarm ยังมีลักษณะของนวนิยายวิทยาศาสตร์ร่วมด้วย ข้อสังเกตนี้จึงใช้ประกอบการอภิปรายเท่านั้น มิใช่ข้อสรุปเกี่ยวกับแอนิเมชันสยองขวัญเชิงจักรวาลโดยรวม

การแปลงกลวิธีทางวรรณกรรมสู่กลไกในบทแอนิเมชัน

ข้อเสนอของบทความนี้ชี้ว่ากลวิธีของเลิฟคราฟท์สามารถแปลงเป็นบทได้อย่างเป็นรูปธรรม หากพิจารณากลวิธีเหล่านั้นในฐานะ วิธีจัดการข้อมูล มิใช่ ลีลาการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับหลักของฮัทเชียน (Hutcheon, 2006) ที่ว่าการดัดแปลงคือการรักษาสาระของต้นฉบับด้วยเครื่องมือของสื่อใหม่ เมื่อตั้งต้นจากมุมมองนี้หลักการร่วมจากตารางที่ 1 จะมีคู่เทียบที่ปฏิบัติได้ในสื่อภาพเคลื่อนไหว ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 กรอบการแปลงกลวิธีการเล่าเรื่องของเลิฟคราฟท์สู่กลไกในบทแอนิเมชัน

กลวิธีทางวรรณกรรม	หน้าที่ในตัวบท	กลไกที่ใช้ได้ในบทแอนิเมชัน	ข้อควรระวัง
การจำกัดมุมมองการรับรู้	ผูกความรู้ของผู้อ่านไว้กับความรู้ของตัวละคร	กำหนดให้กล้องผูกติดกับตัวละครเอก ไม่ตัดไปยังภาพที่ตัวละครมองไม่เห็น ใช้เสียงนอกเฟรมและเงาแทนการเปิดเผยตัวตน	หากยึดมุมมองเดียวเคร่งครัดเกินไป อาจทำให้เรื่องขาดข้อมูลจนผู้ชมติดตามไม่ได้
การเปิดเผยข้อมูลอย่างค่อยเป็นค่อยไป	สะสมความตึงเครียดและเปลี่ยนความอยากรู้เป็นความกลัว	วางลำดับ “เบาะแส–การปฏิเสธ–การยืนยัน” ให้กระจายตัวข้ามองก์ กำหนดชัดว่าผู้ชมรู้สิ่งใดเมื่อจบแต่ละองก์	การเปิดเผยที่ช้าเกินไปทำให้จังหวะเนือย ควรมีการยืนยันบางส่วนก่อนกลางเรื่อง
การใช้สถานที่และบรรยากาศสร้างความผิดปกติ	ทำให้โลกปกติกลายเป็นสิ่งไม่น่าไว้วางใจ	ออกแบบพื้นที่ให้เปลี่ยนแปลงทีละน้อย เช่น สัดส่วนที่ผิดเพี้ยน แสงที่ไม่มีแหล่งกำเนิด เสียงบรรยากาศที่ไม่ตรงกับภาพ	รายละเอียดที่มากเกินไปในช่วงต้นจะลดผลของความผิดปกติในช่วงท้าย

ตารางที่ 2 กรอบการแปลงกลวิธีการเล่าเรื่องของเลิฟคราฟท์สู่กลไกในบทแอนิเมชัน (ต่อ)

กลวิธีทางวรรณกรรม	หน้าที่ในตัวบท	กลไกที่ใช้ได้ในบทแอนิเมชัน	ข้อควรระวัง
การเล่าเรื่องซ้อนชั้นผ่านเอกสาร (embedded narrative)	แสดงข้อจำกัดของความรู้มนุษย์ผ่านหลักฐานที่ไม่สมบูรณ์	ใช้สื่อภายในเรื่อง เช่น เทปบันทึกเสียง จดหมาย ภาพร่าง เป็นตัวส่งข้อมูลแทนบทสนทนาอธิบาย	ต้องควบคุมจำนวนชั้นของการเล่า เพราะสื่อภาพเคลื่อนไหวมีเวลาจำกัดกว่าวรรณกรรม
การเน้นความไร้นัยสำคัญของมนุษย์ต่อจักรวาล	สร้างการรับรู้ถึงความใหญ่โตและความเวิ้งว้างที่มนุษย์ควบคุมไม่ได้	สร้างการรับรู้ถึงมาตราส่วนเชิงจักรวาล (cosmic scale) โดยใช้ขนาดภาพที่ตัดกันอย่างรุนแรง วางตัวละครไว้ในเฟรมกว้าง ใช้ความเงียบและเสียงความถี่ต่ำเพื่อบอกขนาด	ภาพกว้างที่ซ้ำกันโดยไม่มีเหตุการณ์รองรับจะกลายเป็นการประดับตกแต่ง
การปิดเรื่องโดยไม่คืนความมั่นคง	ทำให้ความรู้ที่ได้รับกลายเป็นภาระถาวรของตัวละคร	ออกแบบฉากจบให้ตัวละครเปลี่ยนสถานะทางการรับรู้แทนการเอาชนะหรือทำลายภัยคุกคาม	ควรให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นในระดับอารมณ์แม้ไม่เข้าใจในระดับข้อเท็จจริง

จากตารางที่ 2 จะเห็นว่าการดัดแปลงข้ามสื่อในกรณีนี้มิใช่การหาภาพมาแทนคำบรรยาย หากเป็นการรักษาหน้าที่ของกลวิธีเดิมไว้ด้วยเครื่องมือชุดใหม่ ตัวอย่างคือผู้เล่าบุคคลที่หนึ่งที่มีการรับรู้จำกัด ซึ่งในวรรณกรรมทำงานผ่านน้ำเสียงและการสารภาพของผู้เล่า แต่ในบทแอนิเมชันต้องแปลงเป็นกฎของการตัดต่อและตำแหน่งกล้องที่ผูกไว้กับตัวละคร ในภาษาของเฌเนตต์ (Genette, 1980) คือการแปลงการรับรู้ภายในจากระดับถ้อยคำไปสู่ระดับภาพและเสียง หรือในภาษาของบอร์ดเวลล์ (Bordwell, 1985) คือการเลือกใช้การเล่าแบบจำกัดอย่างเคร่งครัด มิฉะนั้นผู้ชมจะได้รับข้อมูลมากกว่าตัวละคร และความไม่รู้ซึ่งเป็นแหล่งของความกลัวจะสลายไป

กรณีตัวอย่างการประยุกต์ใช้บทแอนิเมชันต้นแบบ

การทดสอบการนำกรอบไปใช้ ผู้เขียนนำเสนอบทแอนิเมชันต้นแบบที่เล่าเรื่องของ “คาโรล แบรดแมน” นักดนตรีที่ไปเยี่ยม “ดันสเตน” เพื่อนช่างแกะสลัก ณ กระท่อมริมทะเล ก่อนพบความผิดปกติจากประติมากรรมรูปสิ่งมีชีวิตครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ทะเล การเปลี่ยนแปลงของดันสเตน และเสียงเพรียกจากท้องทะเลที่ค่อย ๆ ครอบงำตัวละครเอก

ซึ่งจากตารางที่ 3 แสดงการใช้กลไกจากตารางที่ 2 ในแต่ละองก์ โดยสรุป องก์ที่หนึ่งผูกการรับรู้ไว้กับคาโรลให้ผู้ชมรู้เท่ากับตัวละคร องก์ที่สองใช้ประติมากรรมและร่างกายที่เปลี่ยนไปของดันสเตนเป็นเบาะแสที่ทยอยยืนยันความผิดปกติ และองก์ที่สามปิดเรื่องด้วยการเปลี่ยนสถานะทางการรับรู้ของคาโรลแทนการทำลายภัยคุกคาม สิ่งสยองขวัญปรากฏเพียงบางส่วนโดยมีเสียงนำ ตามแนวคิด acousmêtre (Chion, 1994) แต่ละกลไกเชื่อมโยงกับตัวบทต้นทาง เช่น ประติมากรรมของดันสเตนทำหน้าที่เดียวกับภาพนูนต่ำของวิลค็อกซ์ในเสียงเพรียกจากคธูลู คือเป็นหลักฐานชิ้นแรกที่ชี้ไปยังสิ่งที่ยังไม่ปรากฏ ทั้งนี้ บทต้นแบบใช้เพื่อสาธิต มิใช่หลักฐานยืนยันประสิทธิผลของกรอบ

ตารางที่ 3 การประยุกต์กลไกจากการแปลงกลวิธีการเล่าเรื่องของเลิฟคราฟท์ในบทแอนิเมชันต้นแบบ

กลไก	การใช้ในบทต้นแบบ	ตำแหน่งในโครงเรื่อง	ตัวบทต้นทางที่สอดคล้อง
การจำกัดมุมมองการรับรู้	กล้องผูกกับคาโรล ไม่ตัดไปยังเหตุการณ์ที่เธอไม่อยู่	ตลอดเรื่อง (เคร่งครัดที่สุดในองก์ที่หนึ่ง)	เดกอน เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์
การเปิดเผยข้อมูลอย่างค่อยเป็นค่อยไป	ประติมากรรมครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ทะเล ตามด้วยร่างกายที่เปลี่ยนไปของดันสเตน	องก์ที่สอง	เสียงเพรียกจากคธูลู นครไร้นาม
สถานที่และบรรยากาศ	กระท่อมริมทะเลที่แยกตัวจากโลกภายนอก	องก์ที่หนึ่งถึงสาม	เดกอน คืนสู่เหย้า เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์
เสียงนอกเฟรม	เสียงเพรียกจากท้องทะเลนำหน้าการปรากฏ	องก์ที่สองถึงสาม	เดกอน เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์
ช่วงพักเพื่อประมวลข้อมูล	ช่วงพักระหว่างเบาะแสแต่ละชิ้น	องก์ที่สอง	สีสันจากห้วงอวกาศ
การปิดเรื่องโดยไม่คืนความมั่นคง	คาโรลเปลี่ยนสถานะทางการรับรู้ แทนการทำลายภัยคุกคาม	องก์ที่สาม	เงาทมิฬเหนืออินส์เมาธ์ เสียงเพรียกจากคธูลู

ระหว่างพัฒนาบท ผู้เขียนให้ผู้อ่านกลุ่มหนึ่ง ทั้งผู้ที่คุ้นเคยกับงานของเลิฟคราฟท์และผู้ชมแอนิเมชันทั่วไป อ่านและให้ความเห็นอย่างไม่เป็นทางการ ความเห็นนี้ไม่ได้เก็บด้วยเครื่องมือวิจัยและไม่ได้ออกแบบเพื่อทดสอบกรอบ จึงรายงานเป็นข้อสังเกตเบื้องต้นเท่านั้น ผู้อ่านให้ความเห็นทางบวกต่อบรรยากาศ ความสยองขวัญ และการสื่อความไร้นัยสำคัญของมนุษย์ แต่เห็นว่าควรพัฒนาความลึกของเนื้อหาและพัฒนาการของตัวละคร โดยเสนอให้เพิ่มภูมิหลังและแรงจูงใจของตัวละคร เพิ่มความโดดเด่นของภาพและเสียงในฉากสำคัญ และทำให้การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของตัวละครเอกค่อยเป็นค่อยไปมากขึ้น ทั้งนี้ ความเห็นต่อบทที่อ่านยังยืนยันผลของภาพ เสียง และจังหวะในแอนิเมชันที่ผลิตแล้วไม่ได้

ข้อสังเกตนี้ชี้ถึงข้อจำกัดที่เป็นไปได้ของแนวทางนี้ คือ การเน้นบรรยากาศและจำกัดข้อมูลมากเกินไปอาจเบียดพื้นที่ของภูมิหลังและแรงจูงใจของตัวละคร ผู้ชมจึงเข้าใจแนวคิดของเรื่องได้ แต่ผูกพันกับตัวละครได้น้อย ผู้เขียนจึงเสนอเบื้องต้นว่า ความคลุมเครือควรอยู่ที่ธรรมชาติของสิ่งที่ตัวละครเผชิญ ไม่ใช่ที่ตัวตนหรือแรงจูงใจของตัวละคร ข้อเสนอนี้ยังต้องตรวจสอบกับผู้ชมเมื่อผลิตเป็นแอนิเมชันแล้ว

บทสรุป

ผลการศึกษาชี้ว่า การวิเคราะห์เรื่องสั้นทั้งเจ็ดเรื่องชี้ว่า ความสยองขวัญเชิงจักรวาลของเลิฟคราฟท์อาศัยการควบคุมขอบเขตและลำดับการรับรู้ของผู้รับสาร มากกว่าการเปิดเผยรูปลักษณ์ของสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยมีหลักการร่วมสี่ประการ ได้แก่ การจำกัดมุมมองการรับรู้ การเปิดเผยข้อมูลอย่างค่อยเป็นค่อยไป การใช้สถานที่และบรรยากาศสร้างความผิดปกติ และการเน้นความไร้นัยสำคัญของมนุษย์เมื่อเผชิญสิ่งที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจ แม้จะมีกรณีที่แตกต่าง เช่น เรื่องสยองของดันวิช ซึ่งเปิดเผยสิ่งสยองขวัญมากกว่าเรื่องอื่น หลักการเหล่านี้ประยุกต์ใช้ในการเขียนบทแอนิเมชันได้ หากมองในฐานะกลไกการจัดการข้อมูล มิใช่ลีลาทางภาษาที่ต้องถ่ายทอดโดยตรง

ในเชิงการเขียนบท โครงสร้างสามองก์เป็นกรอบจัดลำดับความตึงเครียด มิใช่สูตรสำเร็จของความสยองขวัญ ผู้เขียนบทควรกำหนดระดับและจังหวะการเปิดเผยเป็นรายฉากตั้งแต่ขั้นก่อนการผลิต วางภูมิหลังและแรงจูงใจของตัวละครเอกตั้งแต่องก์แรก และวางแนวทางการใช้เสียงและความเงียบไว้ในบท ทั้งนี้ต้องระวังไม่ให้การจำกัดข้อมูลเบียดพื้นที่ของการพัฒนาตัวละคร กรอบที่เสนอจึงเป็นแนวทางที่ปรับใช้ตามรูปแบบ ความยาว และเงื่อนไขการผลิตของแต่ละงาน มิใช่ข้อกำหนดตายตัว

บทความนี้มีข้อจำกัด ได้แก่ จำนวนตัวบทที่วิเคราะห์ ตัวอย่างแอนิเมชันที่มีเพียงสามตอน และความเห็นต่อบทต้นแบบที่เป็นข้อมูลไม่เป็นทางการ การศึกษาต่อไปจึงควรเปรียบเทียบวรรณกรรมภาพยนตร์ และแอนิเมชันอย่างเป็นระบบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่กว้างขึ้น ศึกษาบทบาทของเสียงและความเงียบในแอนิเมชัน และทดสอบการตอบสนองของผู้ชมต่อระดับการเปิดเผยที่ต่างกันกับแอนิเมชันที่ผลิตแล้ว

References

Abrams, M. H., & Harpham, G. G. (2015). *A glossary of literary terms* (11th ed.). Cengage Learning.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.

Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*. Routledge.

Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen* (C. Gorbman, Ed. & Trans.). Columbia University Press. (Original work published 1990)

Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting* (Rev. ed.). Delta Trade Paperbacks.

Fisher, M. (2016). The weird and the eerie. Repeater Books.

Gelatt, P. (Writer), & Bérelle, L., Boidin, D., Kozyra, R., & Luère, M. (Directors). (2019, March 15). Beyond the Aquila Rift (Season 1, Episode 7) [TV series episode]. In T. Miller, D. Fincher, J. Miller, & J. Donen (Executive Producers), *Love, death & robots*. Blur Studio; Netflix.

Gelatt, P. (Writer), & Chen, J. (Director). (2022, May 20). In vaulted halls entombed (Season 3, Episode 8) [TV series episode]. In T. Miller, D. Fincher, J. Miller, & J. Donen (Executive Producers), *Love, death & robots*. Blur Studio; Netflix.

Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method (J. E. Lewin, Trans.)*. Cornell University Press. (Original work published 1972)

Gordon, S. (Director). (2001). *Dagon* [Film]. Fantastic Factory; Filmax.

Haller, D. (Director). (1970). *The Dunwich horror* [Film]. American International Pictures.

Harman, G. (2012). *Weird realism: Lovecraft and philosophy*. Zero Books.

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge.

Jaiboonlue, P. (2023). A support tool for training in writing animation movie scripts. *Journal of Information and Learning*, 34(3), 62–74. https://doi.org/10.14456/jil.2023.34

Jeerarattanabunpot, N. (2021). *Analysis of narrative structure and horror-film language in films directed by James Wan* (วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน). Journal of Communication Arts Review, 25(2), 52–61.

Joshi, S. T. (2001). *A dreamer and a visionary: H. P. Lovecraft in his time*. Liverpool University Press.

Leman, A. (Director). (2005). *The call of Cthulhu* [Film]. HPLHS Motion Pictures.

Lovecraft, H. P. (1927). Supernatural horror in literature. *The Recluse*, (1), 23–59.

Lovecraft, H. P. (1968). *Selected letters II: 1925–1929 (A. Derleth & D. Wandrei, Eds.)*. Arkham House.

Migliore, A., & Strysik, J. (2006). *Lurker in the lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft*. Night Shade Books.

Miller, T. (Writer & Director), & Gelatt, P. (Writer). (2022, May 20). Swarm (Season 3, Episode 6) [TV series episode]. In T. Miller, D. Fincher, J. Miller, & J. Donen (Executive Producers), *Love, death & robots*. Blur Studio; Netflix.

Stanley, R. (Director). (2019). *Color out of space* [Film]. SpectreVision; ACE Pictures Entertainment.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

Wells, P. (2006). *The fundamentals of animation*. AVA Publishing.

Zhu, X. (2025). Technologies of observation and unbearable space: Cosmic horror as epistemological accident in At the Mountains of Madness (1936). *Literature Compass*, 22(4), Article e70041. https://doi.org/10.1111/lic3.70041